

Spēļu automātu video spēles SPACE WARS noteikumi

1. Azartspēļu organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruna numurs:

SIA „Olybet Latvia”, Kronvalda bulv.3, Rīga, LV-1010, tel. 67892975

2. Spēles nosaukums un veids:

Spēles nosaukums	<i>Space Wars</i> (Spēle HTML5 darbvirsmai)
Spēles veids	Video sloti
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	5 cilindri, 4 rindas, 40 līnijas (fiksētas)
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	NetEnt Product Services Ltd. 

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.40
Max likmes vērtība (€)	200
Nominālās monētas vērtības (€)	0.01 – 0.5

4. kārtība, kādā dalībnieks var piedalīties spēlē:

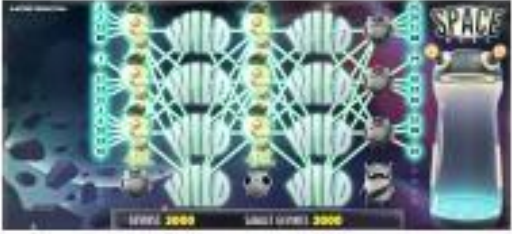



- Dalībniekam ir jābūt reģistrētam olybet.lv
- Dalībniekam jāpieslēdzās savam Olybet spēles kontam.
- Lai sāktu spēli, dalībnieka spēles kontā ir jābūt vismaz €0.40, kas ir vienas minimālas likmes apmērs).

5. Spēles norise:



Galvenā spēle – *Space Wars*

- Pievienojieties cīņai par plašu kontroli *Space Wars™*, kurā ārpuszemes sugas cīnās par spēcīga kristāla iegūšanu. *Space Wars™* ir ātrs, aizraujošs 5 cilindru, 4 rindu, 40 fiksētu līniju video spēļu automāts, kurā katrs laimests skaitās.
- Šī spēle ietver *Wild* aizstājējus un bezmaksas atkārtotos gājienus. *Space Wars™* laimīgais simbols tiek klonēts un cilindros salikts cits uz cita, sniedzot iespēju iegūt lielākus laimestus.

 <p>Wild symbol</p> 	<p>Papildu opcija – <i>Wild</i> simbola aizstāšana</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pamata spēlē un atkārtotā gājiena laikā <i>Wild</i> simboli var parādīties tikai uz 2. un 4. cilindra un aizstāt visus simbolus. • Kā to var redzēt Izmaksu tabulā, <i>Wild</i> simbolu aizstāšana klasterī veicina iespējami labāko laimestu nesošo kombināciju veidošanos.
 <p>Cloning Pod</p>	<p>Papildu opcija – <i>Re-Spin</i> jeb atkārtotais gājiens</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sākotnējie likmju līnijas laimesti aktivizē vienu bezmaksas Atkārtoto gājienu. • Atkārtotie gājieni tiek izspēlēti citādos cilindros nekā sākotnējais gājiens. • Kad tiek izsaukts Atkārtotais gājiens, laimīgais simbols, kas iekļauts likmju līnijas laimestā, parādās <i>Cloning Pod</i>. Simbols tiek klonēts, un klonētie simboli tiek pievienoti Atkārtotā gājiena simboliem. • Atkārtotā gājiena laikā tiek parādīts, kā klonētie simboli uz cilindriem tiek salikti cits uz cita. • Atkārtotie gājieni tiek izspēlēti tajā pašā likmes līmenī un monētu vērtībā kā raundā, kura laikā funkcija tika aktivizēta. • Atkārtotā gājiena laimesti tiek pievienoti jebkura veida laimestam, kas ir iegūts no likmes līnijas. • Kopējais laimesta lauks iekļauj visus laimestus no sākotnējā gājiena, kam pievienoti visi laimesti no atkārtotā gājiena.
 <p>Stacked symbols on the reels in the re-spin</p>	<p>Papildu opcija – <i>Stacked symbols</i> jeb vairāki vienādi simboli</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Space Wars™</i> spēlē gan pamata spēlē, gan Atkārtotajos gājienos visi simboli parādās uz cilindriem salikti cits uz cita. • Uz cilindriem saliktie simboli kombinācijā ar 40 fiksētām likmju līnijām palielina iespējas iegūt lielā laimesta kombināciju.

6. Nosacījumi, kuriem iestājoties dalībnieks saņem laimestu, un laimestu lielums [arī laimestu attiecība pret dalības maksu (likmi)]:

Kopējā teorētiskā izmaksa spēlētājam ir (RTP) 96.75%

- Galvenā spēle: 19.6%

- High Re-spin: 38.30%
- Low Re-spin: 38.90%

LAIMESTU BIEŽUMS	IZMAKSA
<ul style="list-style-type: none"> • Galvenā spēle: 16.40% • High Re-spin: 86.10% • Low Re-spin: 100% 	<ul style="list-style-type: none"> • Galvenā spēle: 5000/10 000 EUR monētas – uz vienu likmi. • Galvenā spēle: 200 000/400 000 EUR monētas – maksimālais laimests. • Atkārtotais gājiens: 5 000/10 000 EUR monētas. • Atkārtotais gājiens: 200 000/400 000 EUR monētas – maksimālais laimests. • Piezīme: Spēles maksimālais laimests var būt lielāks tādēļ, ka vienā spēles raundā var būt vairāki gājiieni.










IZMAKSAS NOTEIKUMI GALVENAJĀ SPĒLĒ

- Likmes ieguvumus izmaksā, ja tie ir sākot no kreisā vistālākā cilindra līdz tālākajam cilindram labajā pusē.
- Laimests vienā likmē ir vienāds ar vērtību, kas norādīta Izmaksu tabulā, to reizinot ar likmes līmeni.
- Laimests vienā likmē ir vienāds ar ieguvumu monētās reizināts ar monētas vērtību.
- Tiek izmaksāts tikai lielākais ieguvums vienā likmē.
- Tiek pievienoti tādi paši laimesti dažādās likmēs.

IZMAKSAS NOTEIKUMI ATKĀRTOTAJOS GĀJIENOS

- Sākotnējie likmju līnijas laimesti aktivizē vienu bezmaksas.
- Atkārtoto gājienu tikai pamata spēlē.
- Atkārtotā gājiena laimesti tiek pievienoti jebkura veida laimestam, kas ir iegūts no sākotnējās likmes līnijas.
- Atkārtotie gājiieni tiek izspēlēti tajā pašā likmes līmenī un monētu vērtībā kā raundā, kura laikā funkcija tika aktivizēta.

IZMAKSU TABULA

	5 4 3	1000 250 30		5 4 3	400 125 20		5 4 3	200 75 15
	5 4 3	175 60 10		5 4 3	150 50 10		5 4 3	125 40 10
	5 4 3	60 20 4		5 4 3	50 20 4		5 4 3	40 15 3
	5 4 3	40 15 2		5 4 3	40 15 2			

Likme tiek noteikta, izmantojot atlasītāju LEVEL .
Monētas vērtība tiek noteikta, izmantojot atlasītāju COIN VALUE .
COINS norāda likmei pieejamo monētu daudzumu.
AUTOPLAY spēlē automātiski izvēlētajam raundu skaitam.
MAX BET spēlē likmes augstākajā līmenī un ar esošo monētu vērtību. Spēlējot zemākā līmenī, jānoklikšķina uz MAX BET divas reizes, lai spēlētu raundu izvēlētajā līmenī.

IZMAKSU LĪNIJAS



7. Kārtība, kādā notiek pieteikšanās uz laimestu un kādā to izsniedz:

Spēle beidzas, ja spēlētāja rīcībā vairs nav kredītpunktu, vai spēlētājs pats vēlas beigt spēli. Lai saņemtu laimestu savā spēļu kontā, ir jāaizver attiecīgās spēles logs un jāveic naudas transakcija no konta sadaļas „Kase”. Lai saņemtu laimestu uz savu personīgo finanšu iestādes kontu, spēlētājam ir jāizmanto viens no šiem naudas transakcijas/pārskaitījuma veidiem:

- uz bankas kontu ar tiešu maksājumu vai izmantojot banklink pakalpojumus,
- uz bankas karti.

Spēles programmas funkcionāla bojājuma, elektronisku vai manipulēšanas ar spēļu automātu programmu rezultātā uz spēles ekrāna tiks parādīta informācija - nav spēles laimests un izmaksāts netiek.

Sarežģītāku bojājumu gadījumā vai šaubu gadījumā par manipulēšanu ar spēļu programmām, laimesta izmaksas tiek veiktas pēc tam, kad tiek veikta spēles pārbaude un darbinieki ir pārliecinājušies par iepriekšminēto apstākļu neesamību.

Pēc spēlētāja lūguma laimestu var izmaksāt skaidrā naudā vai ar pārskaitījumu uz dalībnieka norādītu kontu bankā.

8. Termiņš, līdz kuram azartspēles dalībnieks var pieteikties uz laimestu:

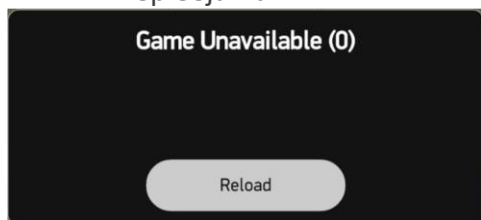
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti triju darba dienu laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, izmaksā izlozes noteikumos apstiprinātā kārtībā ne vēlāk kā 30 dienu laikā kopš laimesta pieteikšanas brīža un ne vairāk kā divos maksājumos.

9. Kur dalībnieks var vērsties pretenziju gadījumā, kā arī pretenziju izskatīšanas kārtība:

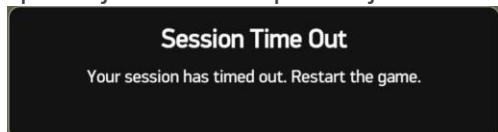
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju un sniedz rakstveida atbildi.

10. Cita informācija, kuru azartspēles organizētājs uzskata par nepieciešamu:

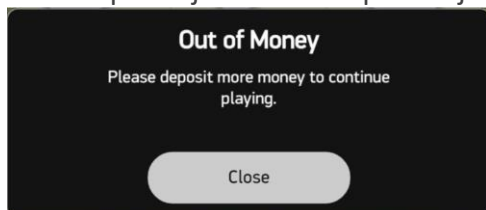
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums par kļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un atsākt spēli. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP kļūdas, noildzes vai servera kļūdas gadījumā parādās ziņojums par “tehnisku kļūdu” un, kamēr spēlētājs neielādē spēli no jauna, laikā, kad spēle kļūst pieejama, spēle joprojām būs spēlētājam “nepieejama.”



Ja sesija beidzas, parādīsies ziņojums par “sesijas beigām” un spēle kļūs “nepieejama,” kamēr spēlētājs neielādēs spēli no jauna.



Ja “ir beigusies nauda,” parādīsies ziņojums par “naudas beigšanos” un spēle kļūs “nepieejama,” kamēr spēlētājs neielādēs spēli no jauna.



Informācija par sesijas laika beigām un disfunkciju spēlētājs var iegūt, izlasot spēles noteikumus. Spēlētājs it īpaši tiek informēts par to, ka “spēles programmatūras disfunkcijas gadījumā visas spēles likmes un izmaksas kļūst tukšas un visas likmes tiek atmaksātas.”

SIA „Olybet Latvia”

19.03.2021.